

	OBJETIVOS	COMPETENCIA	DESCRIPTOR	NOTA	OBSERVACIONES
GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN	<p>1. Dar una mirada panorámica a los cambios de interacción de la información.</p> <p>2. Acercar al estudiante a las prácticas y artefactos digitales propios de la informática actual, así como que se entienda los orígenes y posibilidades configuradas desde la intersección de lo informático y lo educativo.</p> <p>3. Gestionar de modos diferentes la información como sustrato de las mediaciones educativas y de la práctica cotidiana frente a los artefactos informáticos.</p>	1. Ubicar los principales hitos que configuraron las posibilidades de la intersección informática y educación, en particular desde las posibilidades de la computación interpersonal.	1. construye un microwiki con información enlazada que estuviera dentro y fuera de el (por ejemplo Internet Archive).	5.0	Construí el microwiki enlazando información de la Web, archive.com, scratch, y con videos científicos en youtube.com.
		2. Usar artefactos digitales para la construcción de memoria hipertextual individual y colectiva.	2. Emplea el microwiki no solo para dar cuenta de los contenidos y ejercicios de la clase, sino contenidos de interés personal.	4.5	Aplique el microwiki para contenidos de la clase y de tipo educativo.
		3. Gestionar información y estrategias para la construcción de conocimiento significativo.	3. Construye su conocimiento a través de otros medios complementarios fortalecimiento las temáticas vistas en clase.	4.7	Revisé información relacionada con gestión de la información, en especial, el referente fue el texto de la revista interamericana de bibliotecología.
		4. Analizar de manera crítica la calidad de la información encontrada en Internet, en particular en lo referente a las tendencias sobre derecho de autor, publicación en Internet y privacidad y portabilidad de los datos.	4. Respeta y explica el material usado con los derechos de autor.	4.3	Fue interesante constatar que existen parámetros en la Web para manejar, descargar y presentar información que respeta los derechos de autor
MEDIOS PARA LA WEB	Representar conocimiento haciendo uso de la Web a través de interfaces didácticas en las cuales se destaca la interactividad.	1. Crear artefactos digitales que integren audio, imagen, video, animación, entre otros y publicarlos en la Web.	1. Publica un proyecto de Scratch en la página de la comunidad Scratch.	5.0	Publicamos cinco versiones -en otras versiones se mostraran más avances- de un proyecto relacionado con calentamiento global
		2. Desarrollar el pensamiento crítico analítico para seleccionar materiales acordes con una necesidad específica y conocer las implicaciones que, desde el derecho de autor y los modelos de licenciamiento alternativos, tiene el publicar material en la Web y usar el material allí.	2. De manera analítica escoge el material a usar en los escenarios, conociendo las implicaciones de derechos de autor y los modelos de licenciamiento al publicar el material.	4.5	Se manejo los escenarios y figuras de acuerdo a los parámetros pedidos, incluso se crearon varias de las figuras que se muestran en el proyecto.
		3. Expresar algorítmicamente las interacciones en los artefactos digitales para poder crearlos.	3. Expresa en el proyecto a través de scripts el comportamiento de los objetos de forma tal que se logra expresar una idea.	5.0	Luego de varios ensayos fue posible comprender el concepto dado por el docente y así cambiar la mirada de un ppt, a una verdadera animación.